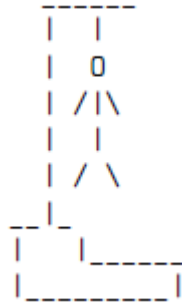2. 【劊子手遊戲/Hangman Judge】

     遊戲規則：電腦想一個單字讓你猜，你每次可以猜一個字母。如果單字裡有那個字母，所有該字母會顯示出來；如果沒有那個字母，則電腦會在一幅「劊子手」畫上填一筆。這幅畫一共需要 7 筆就能完成，因此你最多只能錯 6 次。注意，猜一個已經猜過的字母也算錯。

```
 ------
|    |
|    O
|   /|\
|    |
|   / \
 __|_
|    |_____
|_____|
```

     在本題中，你的任務是編寫一個「裁判」程式，輸入單字和玩家的猜測，判斷玩家贏了（You win.）、輸了（You lose.）、還是放棄了（You chickened out.）。每組輸入資料包含 3 行，第一行是遊戲編號（-1 為輸入結束標記），第二行是電腦想的單字，第三行是玩家的猜測。後兩行保證只含小寫字母。(Page 4-23，**UVa489**)

輸入：	輸出（註）：
1	Round 1
cheese	You win.
chese	Round 2
2	You chickened out.
cheese	Round 3
abcdefg	You lose.
3	
cheese	
abcdefgij	
-1	

（註）

Output

The output of your program is to indicate which round of the game the contestant is currently playing as well as the result of the game. There are three possible results:

```
You win.
You lose.
You chickened out.
```